SEIKO

JT-601 JUDO Timer

取扱説明書

このたびは、セイコー製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
なお、お読みになった後はいつでもご覧いただけますよう、大切に保管してください。

ご注意

(1)本書の内容の一部または全部を無断転載することは、禁止されております。
(2)本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
(3)本書の内容については、万全を期して作成しましたが、万一ご不審な点や誤りなど、お気づきの点がありましたらご連絡ください。
(4)本製品がお客様により不適当に使用されたり、本書の内容に従わずに取り扱われたり、または当社及び当社指定のサービス担当以外の第三者により修理･変更されたことに起因して生じた損害につきましては、当社は責任を負いかねますのでご承知ください。

本書で使用される記号について

本書で使用される記号の意味は次の通りです。

⚠警告	**誤った取り扱いをしたとき、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示します。**

⚠注意	**誤った取り扱いをしたとき、傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示します。**

次の絵表示は、禁止事項を示します。

一般的な禁止

分解禁止

水場での使用禁止

ぬれ手禁止

水ぬれ禁止

次の絵表示は、必ず実行していただく事項を示します。

一般的な指示

電源プラグを抜く

目次

１．　安全のために必ずお守りください 1
２．　各部の名称と働き 3
３．　お使いになる前に 4
４．　操作の方法 5
　４-１．　柔道１（国際ルール用） 5
　４-２．　柔道２（国内ルール用） 11
　４-３．　プログラムタイマー 12
　４-４．　ペースメーカー 14
　４-５．　ストップウォッチ 15
　４-６．　タイマー（予鈴付） 18
　４-７．　時計 19
　４-８．　各モードの工場出荷時の初期設定値（電源投入した時） 20
５．　柔道タイマー（ＪＴ－６０１）及び、その他との機器接続について 21
　５-１．　親機 21
　５-２．　子機／柔道タイマー、スポーツカウンター 22
　５-３．　子機／スポーツプリンタ 22
　５-４．　子機／室内競技表示システム 22
６．　構成内容・仕様 23

１．安全のために必ずお守りください

製品を安全に正しくお使いいただき、貴方や他の人々への危害や財産への損害を未然に防ぐために、守っていただきたい注意事項を示しています。

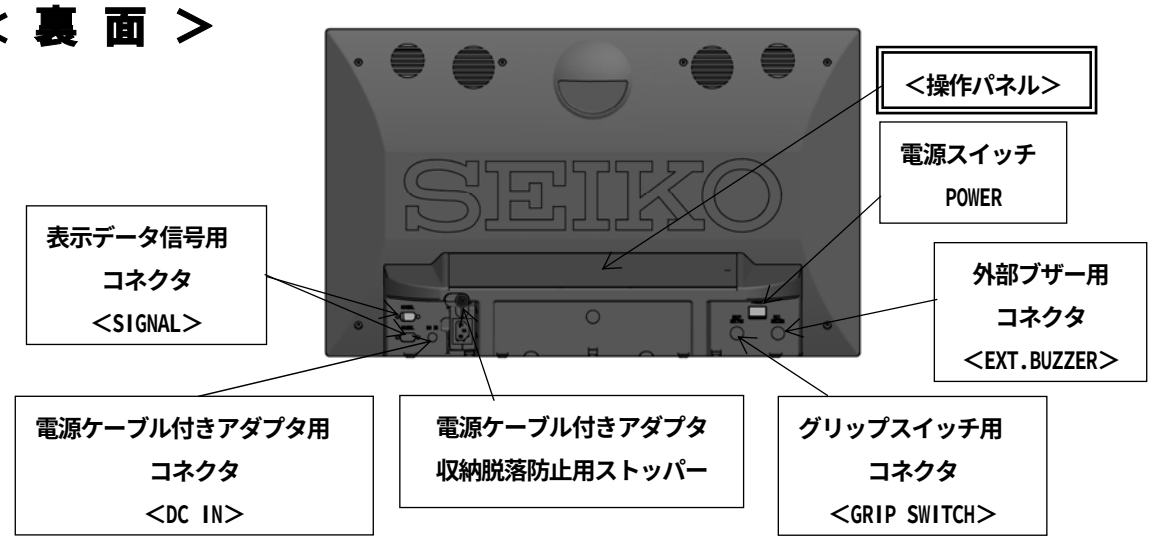
⚠警告		
異常時の処理	**煙が出る、変な臭いがするなどの異常が発生したときは、すぐにもとの電源を切り、使用をやめてください。煙がでなくなることを確認して、修理はお買い上げいただいた販売店もしくは、販売会社へご依頼ください。そのまま使うと、感電や火災の原因となります。**	
ケーブル接続の注意	**コンセントから電源コードを抜く場合は､必ず電源プラグを持って抜いてください。感電、故障や火災の原因となります。**	
ケーブル接続の注意	**電源コードや電源プラグが痛んだり､コンセントの差し込みがゆるいときは､使用しないでください｡感電･ショート､発火の恐れがあります。**	
ケーブル接続の注意	**湿気､ほこりの多い場所､急に温度が変化する場所での使用はさけてください。ショート・感電の恐れがあります。**	
分解・修理・改造の禁止	**修理技術者以外は絶対に分解・修理・改造を行わないでください。修理は、お買い上げいただいた販売店もしくは、販売会社へご依頼ください。感電や火災の原因になります。**	
異物混入禁止	**製品の内部にピン・金属などの異物を入れないでください｡万一、これらが内部に混入した場合は速やかに電源スイッチを切ってください｡点検は､弊社もしくは代理店にご依頼ください｡そのまま使うと感電や火災の原因になります。**	
水場での使用禁止	**本体は屋内専用のため、ケースは防水構造となっていませんので、絶対に水がかからないようにしてください。屋外やプールサイドなど、水のかかる恐れのある場所で使用しないでください。ショート・感電の原因となります。**	
ぬれ手禁止	**濡れた手で操作をしないでください。感電や故障の原因となります。**	
水ぬれ禁止	**電源コネクタ部分や各コネクタ部分に水を付けないでください。焼損や故障の原因となります。**	

⚠注意	
直射日光に長時間放置しないでください。内部の温度が上昇して回路部品などが損傷することがあります。	
電源コード・ケーブルを接続するときは、必ず電源スイッチを切ってください。また、電源コード・ケーブルは指定のケーブル以外は使用しないでください。感電や故障の原因となります。	
本機は精密な電子回路で構成されています。誤った使用や、乱暴な扱いをしますと回路部品に悪影響を与え、故障や寿命を短くする原因となります。	
電源の ON／OFF は 5 秒以上の間隔をあけてください。	
本機を移動する場合は必ず電源を切ってから行ってください。感電や故障の原因となります。	
使用時以外は、電源プラグをコンセントから抜いてください。絶縁劣化による感電・漏電・火災の原因となります。	
外部からの異常な信号等により動作がおかしくなった場合は、電源を切り 5 秒以上の間隔をあけ再度電源を入れなおしてください。	
ケーブルを接続するときは、正しく差し込んでください。故障や異常動作の原因になります。	
ケースや表示面に、アルコール・ガソリンなどの溶剤類、化粧品などのスプレー液、また、クリーナー類、接着剤及び塗料などが付着しないようにしてください。化学変化により、変色、劣化や破損の原因となることがあります。	

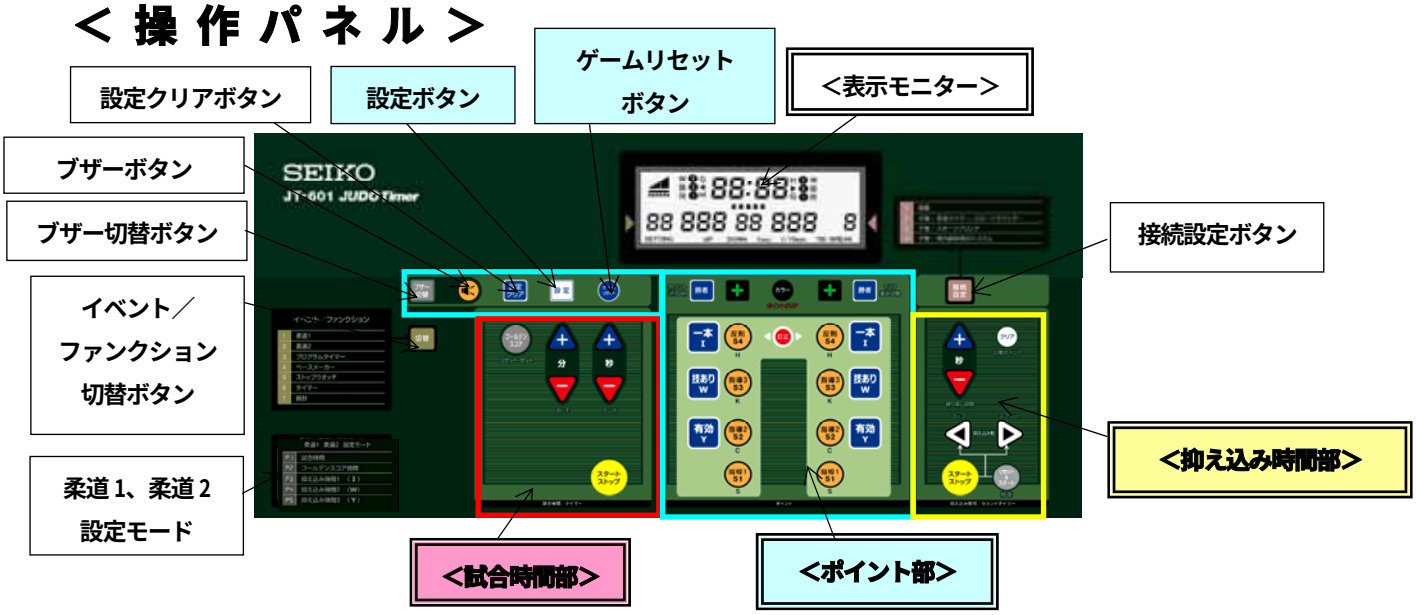
2．各部の名称と働き

＜ 前 面 ＞

＜ 裏 面 ＞

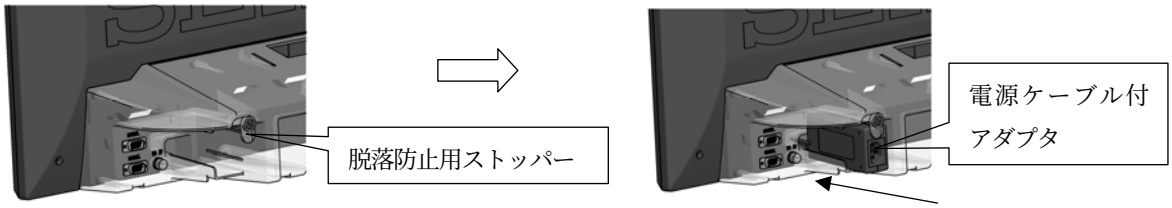


＜ 操 作 パ ネ ル ＞



３．お使いになる前に

１．付属の電源ケーブル付アダプタを本体の電源コネクタにしっかりと差し込み、電源ケーブル付アダプタ収納脱落防止用ストッパーをして、電源プラグをコンセントに正しく差し込んでください。



２．電源スイッチ（ＰＯＷＥＲ）をＯＮにしてください。

３．切替ボタンでイベント／ファンクションを選んでください。
設定中やタイマーカウント中、ボタンは無効です。

（※）柔道１（国際ルール用）と柔道２（国内ルール用）の違いは、抑え込み時間の初期設定値です。
下記表が国際ルールと国内ルールの抑え込み時間の違いとその時間に対するポイントです。

	抑え込み時間		ポイント
	国際ルール	国内ルール	
抑え込み時間１（Ｉ）＝Ｐ３	２５秒	３０秒	一本
抑え込み時間２（Ｗ）＝Ｐ４	２０秒	２５秒	技あり
抑え込み時間３（Ｙ）＝Ｐ５	１５秒	２０秒	有効

４．**工場出荷時の初期設定値**

－１．現在のイベント／ファンクションの設定を初期設定に戻す場合
設定中を除き、設定クリアボタンを２秒長押しすると、現在のイベント／ファンクションの設定内容がすべてクリアされ、設定が工場出荷時の初期設定値の表示に戻ります。

－２．設定クリアボタンを押しながら電源を投入すると、すべての設定が工場出荷時の初期設定値の内容にリセットされます。（リセットされた際には前面ＬＥＤ及び、表示モニターが３秒間点滅をします。）

－３．工場出荷時の初期設定値は、本紙４－８項を参照ください。

５．設定ボタンを有効にするには、ゲームリセットボタンで一度リセットしてください。

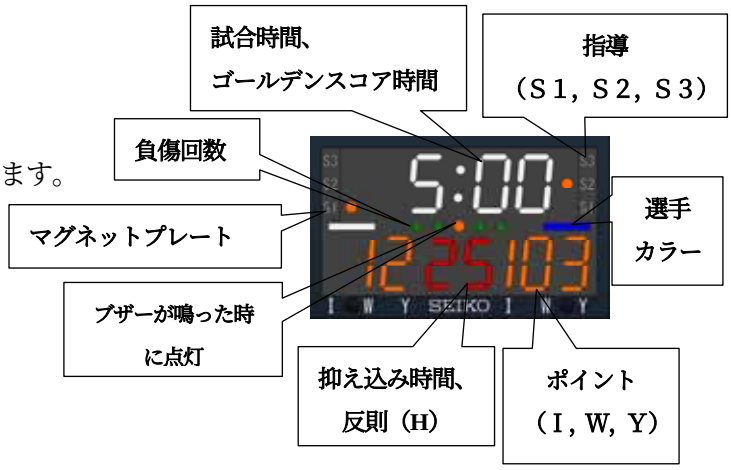
６．ブザー切替ボタンでブザー音量を「大・連続」→「大・断続」→「消音」→「小・連続」→「小・断続」の５パターンから選べます。

（※）４－４．ペースメーカーはブザーの設定によらず、決まった音しか鳴りません。
ブザーボタンを押すと、押している間ブザーが鳴ります。

７．停電補償機能として、使用中、万が一電源プラグが抜けたり停電になった場合、表示は消灯しますが、復電した時、停電時直前の状態に戻ります。（但し、４－７．時計は除く）

８．柔道タイマー（ＪＴ－６０１）を親機として使用する場合は、接続設定ボタンの「１．親機」を設定してください。その他の機器接続に関しては、本紙５項「柔道タイマー（ＪＴ－６０１）及び、その他の機器接続について」を参考にしてください。

４．操作の方法



４－１．柔道１（国際ルール用）

※柔道タイマー（国際ルール用）としてお使いいただけます。

（１）表示内容

①試合時間、ゴールデンスコア時間
②抑え込み時間
③ポイント（Ｉ（一本)、Ｗ（技あり)、Ｙ（有効））
④指導（Ｓ１～Ｓ３）
⑤反則「Ｈ」
⑥負傷回数（０～２）
⑦選手カラー（表示モニター：Ｗ＝White、 Ｂ＝Blue、 Ｒ＝Red が点灯）

（２）設定変更可能な項目

①試合時間＝Ｐ１、ゴールデンスコア時間＝Ｐ２（設定可能時間：０分００秒～９９分５９秒）
②抑え込み時間１（Ｉ）＝Ｐ３、抑え込み時間２（Ｗ）＝Ｐ４、抑え込み時間３（Ｙ）＝Ｐ５
（設定可能時間：０～９９秒）
③抑え込み時間とポイントとの非連動、連動（初期設定は非連動）
非連動の場合、手動にて各ポイントを加算してください。
連動の場合、設定された時間が経過すると自動的に各ポイントが加算されます。

	抑え込み時間	ポイント
抑え込み時間１（Ｉ）＝Ｐ３	２５秒	一本
抑え込み時間２（Ｗ）＝Ｐ４	２０秒	技あり
抑え込み時間３（Ｙ）＝Ｐ５	１５秒	有効

④抑え込み時間部のＬＥＤ色

設定値
赤色
緑色

⇨

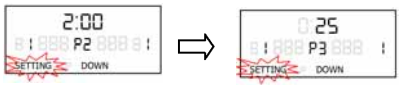
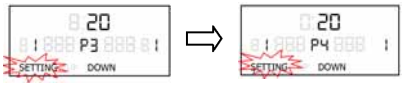
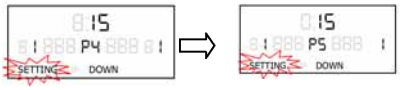
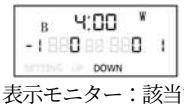
抑え込み時間 ／ 反則（Ｈ）
赤色 ／ 緑色
緑色 ／ 赤色

※付属のマグネットプレート（２枚）のＳ１、Ｓ２、Ｓ３側を正面にして貼り付けてください。
※初期設定値は、本紙４－８項を参照。
※初期設定値のまま使用する場合は、設定確認／修正のプログラム変更操作は不要です。

■：設定確認／修正方法、●：操作手順を示しています。

■設定確認／修正方法

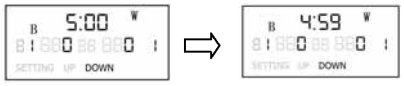
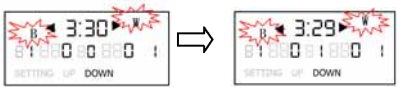
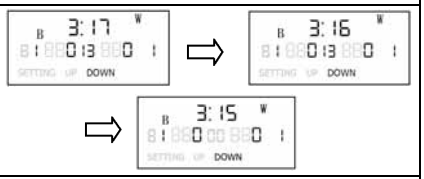
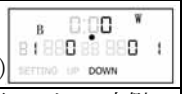
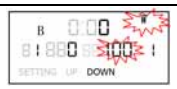
例：試合時間：４分、ゴールデンスコア時間：２分、抑え込み時間１（Ｉ）：２０秒、
抑え込み時間２（W）：１５秒、抑え込み時間３（Y）：１０秒、抑え込み時間とポイントが連動の場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	試合時間／抑え込み時間 設定モード切替		設定			
2	試合時間＝Ｐ１の変更 試合時間＝Ｐ１を確定し、 ゴールデンスコア時間＝Ｐ２ へ設定移動				Ｐ１：５分(初期設定値) ４分(変更後) Ｐ２：３分(初期設定値)	
3	ゴールデンスコア時間＝Ｐ２ の変更 ゴールデンスコア時間＝Ｐ２ を確定し、抑え込み時間１ （Ｉ）＝Ｐ３へ設定移動				Ｐ２：２分(変更後) Ｐ３：２５秒 （初期設定値）	
4	抑え込み時間１（Ｉ）＝Ｐ３ の変更 抑え込み時間１（Ｉ）＝Ｐ３ を確定し、抑え込み時間２ （W）＝Ｐ４へ設定移動				Ｐ３：２０秒(変更後) Ｐ４：２０秒 （初期設定値）	
5	抑え込み時間２（W）＝Ｐ４ の変更 抑え込み時間２（W）＝Ｐ４ を確定し、抑え込み時間３ （Y）＝Ｐ５へ設定移動				Ｐ４：１５秒(変更後) Ｐ５：１５秒 （初期設定値）	
6	抑え込み時間３（Y）＝Ｐ５ の変更				Ｐ５：１０秒(変更後)	
7	抑え込み時間とポイントを 連動			クリア	設定モード中、いつでも 変更可能 表示モニターの イベント番号 非連動：１ 連動　：－１	
8	抑え込み時間表示のＬＥＤ色 を変更				抑え込み時間表示の ＬＥＤ色を 赤 ⇔ 緑 に変更	 表示モニターの 表示変更は無し 表示盤ＬＥＤ色変更
9	設定を確定し、 試合モード切替		設定			
10	選手カラーの表示の色を決定				例（表示盤側）： 左側　白色 右側　青色 設定モード中でなくても ボタンはいつでも有効	 表示モニター：該当する“Ｗ Ｂ Ｒ”が点灯 OFF：OFF → 白：赤 → 赤：白 → 青：白 → 白：青 → OFF：OFF の順で表示

※１．設定中に ボタンを押すと試合時間、ゴールデンスコア時間は、カウントＤOWN⇔カウントＵＰに変更可能です。但し、抑え込み時間は、カウントＵＰのみになります。

●操作手順：試合時間、抑え込み時間操作

例：(初期設定値）試合時間：５分、ゴールデンスコア時間：３分、抑え込み時間１（Ｉ）：２５秒、
抑え込み時間２（W）：２０秒、抑え込み時間３（Y）：１５秒、
抑え込み時間とポイントが非連動の場合

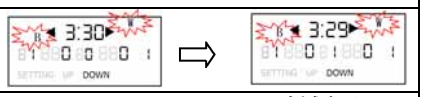
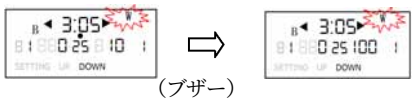
	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	試合開始	スタート ストップ			試合時間カウント開始	
2	抑え込み開始			スタート ストップ	抑え込み時間 カウント開始	 抑え込みタイマーが動作中に◀ ▶ が点灯し選手カラーが点滅
3	抑え込み側の選手の決定				白色側の選手が抑え込みにはいった場合 表示盤白色ＬＥＤ点滅	 “Ｗ”が点滅表示 （該当する色のマーク が点滅表示）
4	抑え込みは解けて、 試合は続行している場合			スタート ストップ クリア	抑え込み時間停止 抑え込み時間リセット	
5	抑え込みが解けてすぐに 抑え込みが始まる場合			リセット & スタート	抑え込みが解けて すぐに抑え込みが 始まる場合	
6	抑え込み時間一本の場合 または、試合終了の場合				自動停止（ブザー） 試合時間カウント停止	 または、 （ブザー） 
7	ゴールデンスコアに 進める場合	ゴールデン スコア			ゴールデンスコア時間 で設定した時間	 表示モニターの左側に “Ｇ”が点灯
8	ゴールデンスコア中の操作は、通常操作手順と同様。					
9	右側の選手が勝者の場合		勝者 1/10 表示切替			 勝者側の選手カラーと ポイント部が点滅表示
10	次の試合表示に切替		ゲーム リセット		リセット 最初に設定した状態	

※１．技ありを持っている場合の抑え込み時間は、２０秒で合わせ技一本になり、自動的に試合時間が止まります。

※２．試合時間の訂正をする場合は、試合時間部の スタート ストップ ボタンでカウントを停止し、試合時間部の ボタンで訂正可能です。

抑え込み時間の訂正をする時は、抑え込み時間部の スタート ストップ ボタンでカウントを停止し、抑え込み時間部の ボタンで訂正可能です。

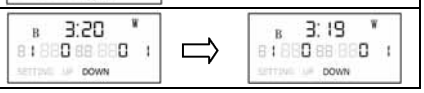
●操作手順：試合時間、抑え込み時間操作（抑え込み時間とポイントが非連動の場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	抑え込み開始			スタート ストップ	抑え込み時間 カウント開始	
2	抑え込み側の選手の決定				白色側の選手が抑え込みにはいった場合 表示盤白色ＬＥＤ点滅	 “Ｗ”が点滅表示 （該当する色のマーク が点滅表示）
3	抑え込み時間１５秒経過		有効 Y		手動にて 有効（Ｙ）ポイント	
4	抑え込み時間２０秒経過		技あり W		手動にて 技あり（Ｗ）ポイント	
5	抑え込み時間２５秒 抑え込み時間一本：試合終了		一本 I		手動にて 一本（Ｉ）ポイント 自動停止（ブザー） 試合時間カウント停止	 （ブザー）

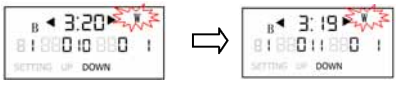
●操作手順：試合時間、抑え込み時間操作（抑え込み時間とポイントが連動の場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	抑え込み開始			スタート ストップ	抑え込み時間 カウント開始	
2	抑え込み側の選手の決定				白色側の選手が抑え込みにはいった場合 表示盤白色ＬＥＤ点滅	 “Ｗ”が点滅表示 （該当する色のマーク が点滅表示）
3	抑え込み時間１５秒経過				自動的に 有効（Ｙ）ポイント	
4	抑え込み時間２０秒経過				自動的に 技あり（Ｗ）ポイント	
5	抑え込み時間２５秒 抑え込み時間一本：試合終了				自動的に 一本（Ｉ）ポイント 自動停止（ブザー） 試合時間カウント停止	 （ブザー）

●操作手順：抑え込み中に“待て”がかかった場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	抑え込み中に“待て”が かかった場合	スタート ストップ			抑え込み時間も連動 してストップ	
2	抑え込みが“解けた”			スタート ストップ		 表示モニターの ◀ ▶ が消灯
3	抑え込み時間リセット			クリア	抑え込み時間リセット	 抑え込み側の選手カラーの 点滅が点灯
4	試合再開	スタート ストップ			試合時間再スタート	

●操作手順：抑え込み中に“そのまま”がかかった場合

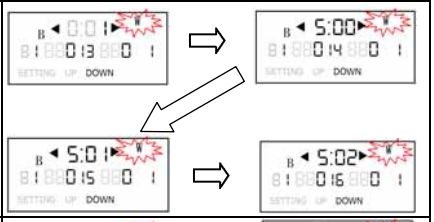
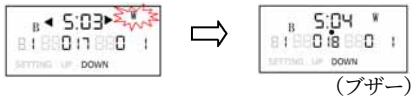
	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	抑え込み中に“そのまま”が かかった場合	スタート ストップ			抑え込み時間も連動 してストップ	
2	試合再開	スタート ストップ			抑え込み時間も連動 して再スタート	

●操作手順：抑え込み時間一本の直前に抑え込みが“ 解けた ”が、抑え込み時間のストップ操作に間に合わず、
抑え込み時間一本の動作になった場合（抑え込み時間とポイントが連動の場合）

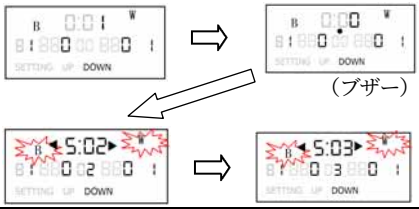
	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	抑え込み時間２５秒 抑え込み時間一本				自動的に 一本（Ｉ）ポイント 自動停止（ブザー） 試合時間カウント停止	（ブザー）
2	抑え込み時間２４秒で 抑え込みが“ 解けた ”が ストップ操作に 間に合わなかった場合				抑え込み時間を ２４秒に訂正 自動的に ポイントも訂正	
3	抑え込み時間リセット				抑え込み時間リセット	

※１．もし抑え込み時間を訂正する前に、 ボタンを押してしまった場合は、
手動でポイントを訂正してください。

●操作手順：試合時間、抑え込み時間操作（試合時間が終了しても、抑え込みが継続している場合）

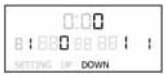
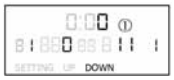
	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	抑え込み開始				抑え込み時間 カウント開始	
2	抑え込み側の 選手カラーＬＥＤを点滅				白色側の選手が抑え 込みにはいった場合 表示盤白色ＬＥＤ点滅	“Ｗ”が点滅表示 （該当する色のマーク が点滅表示）
3	試合時間残り０秒でも、 抑え込みが継続している場合				設定試合時間に 切り替わり、カウント （総試合時間表示） ブザーはならず、 抑え込みタイマーは 継続カウント	
4-1	抑え込み時間一本：試合終了				自動停止（ブザー） 試合時間カウント停止	（ブザー）
4-2	途中で抑え込みが 解けた場合：試合終了				抑え込みストップ 試合終了 （ブザー）	 （ブザー）

●操作手順：試合時間、抑え込み時間操作（試合時間終了と同時に抑え込みが開始された場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	試合時間終了 試合終了と同時に抑え込み （ボタンは試合終了２秒後に 押した場合）				自動停止 （ブザー） 試合時間終了と同時に 抑え込みが開始された と解釈して動作再開	 （ブザー）

※１．試合終了時間と同時に抑え込みに入ったため、抑え込み時間のスタート操作が試合時間終了前に
間に合わなかった場合、試合終了ブザーが鳴ってタイマーが止まりますが、試合終了５秒以内に
抑え込み時間部の ボタンを押せば、試合時間終了と同時に抑え込みが開始されたとみなし、
試合時間終了時から継続した時間となります。
但し、先に他のボタンを押すとこの機能は使えなくなります。

●操作手順：ポイント操作

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	右側の選手：有効		有効 Y		設定可能数値 有効：０～９	 ※以下選手カラー表示は省略。
2	右側の選手：技あり		技あり W		設定可能数値 技あり：０～２ 一本　：０～１	
3	右側の選手：指導１		指導1 S1			
4	右側の選手：指導２		指導2 S2		自動的に左側の選手に 有効のポイント	
5	右側の選手：指導３		指導3 S3		自動的に左側の選手に 技ありのポイント	
6	右側の選手：有効		有効 Y			
7	右側の選手の有効： 取り消し（訂正）（※１）		訂正 押しながら 有効 Y			
8	右側の選手：負傷		＋		表示盤；「消灯」→「＋」 →「＋＋」→ 「消灯」	 表示モニター：外側から「・」を点灯表示
9	右側の選手：反則		反則 S4		自動的に左側の選手に 一本のポイント	
10	左側の選手：勝者		カウント UP/DOWN 勝者		もう一度押せば、 元に戻る	 勝者側の選手カラー（決まっていれば）と ポイント部が点滅表示
11	次の試合表示に切替		ゲーム リセット		リセット 最初に設定した状態	

※１．訂正 ボタンは、有効 Y　技あり W　一本 I　指導1 S1　指導2 S2　指導3 S3　反則 S4 ボタンに対して有効です。

４－２．柔道２（国内ルール用）

※柔道１（国際ルール用）と柔道２（国内ルール用）の違いは、抑え込み時間の初期設定値です。

	抑え込み時間	ポイント
抑え込み時間１（Ｉ）＝Ｐ３	３０秒	一本
抑え込み時間２（Ｗ）＝Ｐ４	２５秒	技あり
抑え込み時間３（Ｙ）＝Ｐ５	２０秒	有効

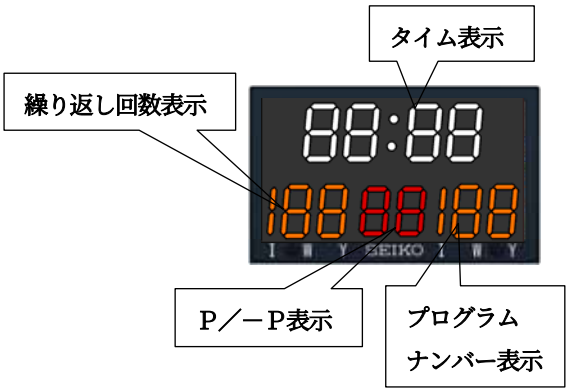
※付属のマグネットプレート（２枚）のＫ，Ｃ，Ｓ側を正面にして貼り付けてください。

※抑え込み時間の初期設定値と選手カラー以外の表示内容及び、設定や操作手順は

【４－１．柔道１（国際ルール用）】と同様です。

４－３．プログラムタイマー

※インターバルトレーニングを始めとした各種トレーニング
　などにお使いいただけます。

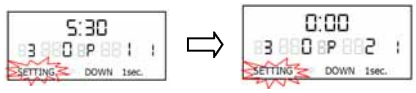
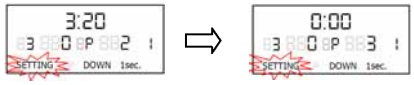


（１）表示内容
　①０秒～９９分５９秒のタイム
　②繰り返し回数
　③プログラムナンバー
　④ラストプログラムキャンセルの場合は、「－Ｐ」、
　　通常のプログラムの場合は、「Ｐ」

（２）設定変更可能な項目
　①１サイクルを最大２０プログラム
　②設定したプログラムの繰り返し回数（最大設定回数：１９９回）
　　繰り返し回数を０に設定すると繰り返し回数はエンドレスになります。

※初期設定値は、本紙４－８項を参照。

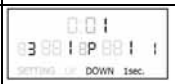
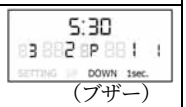
■設定確認／修正方法：（例：プログラム１：５分３０秒→プログラム２：３分２０秒を１５回繰り返しの場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	設定モード切替					
2	プログラム１の設定／ プログラム１を確定し、 プログラム２に移動				例：５分３０秒	
3	プログラム２の設定／ プログラム２を確定し、 プログラム３に移動				例：３分２０秒	
4	（１）この後、プログラム３以降の設定変更を行う必要がある場合は、上記方法と同様。 （２）設定中のプログラムのタイムを０:００に設定変更すると、それ以降のプログラム設定はキャンセル。					
5	繰り返し回数の設定				例：１５回	
6	設定を確定し、 タイマーモードへ切替					

※１．設定中に ボタンを押すとタイマーは、カウントＤＯＷＮ⇔カウントＵＰに変更可能です。
　　但し、繰り返し回数は、カウントＵＰのみになります。

●操作手順：タイマースタート

例：プログラム１：５分３０秒→プログラム２：３分２０秒を１５回繰り返しの場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	プログラム１ スタート				カウント開始（ブザー）	（ブザー）
2	プログラム１終了 プログラム２スタート				プログラム１終了と 同時にプログラム２の カウント開始（ブザー）	 ⇨ （ブザー）
3	プログラム中断 プログラムタイム修正 する場合					
4	プログラム２終了、２回目の プログラム１スタート				プログラム２終了と 同時に２回目の カウント開始（ブザー）	⇨  （ブザー）
5	設定したプログラム完了／ プログラムスタート表示				自動停止（ブザー） リセット／最初に設定 した状態	⇨ （ブザー）

●操作手順：ラストプログラムを行わずに終了させる場合

（繰り返し回数１５回目のプログラム２を行わずに終了させる場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	ラストプログラム キャンセル設定					Pの前に『ー』表示が追加
2	ラストプログラム キャンセルの場合の動作				繰り返し１５回目の プログラム１終了後に ブザーが鳴り自動的に 停止	（ブザー）

4－4．ペースメーカー

※拍子やテンポ（早さ）を設定し、ペース音を鳴らせて、
　各種トレーニングにお使いいただけます。

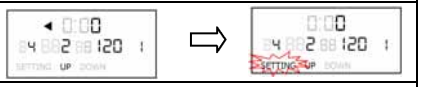
（1）表示内容
　①拍子、テンポ
　②設定した拍子、テンポの繰り返し回数
　③左右の ● 印にて、テンポ点灯

（2）設定変更可能な項目
　①拍子、テンポ　②設定した拍子、テンポの繰り返し回数（最大設定回数：９９９９回）
　　繰り返し回数を０に設定すると繰り返し回数はエンドレス

※初期設定値は、本紙４－８項を参照。

※ブザー音はブザーの設定によらず、決まった音しか鳴りません。（消音もできません。）

■設定確認／修正方法：（例：２拍子、テンポ１２０回／分、カウントＵＰ、２４０回繰り返しの場合）

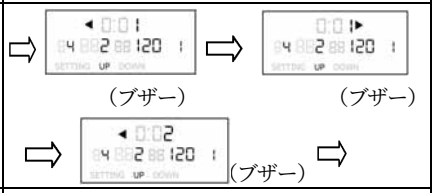
	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	設定モード切替		設定			
2	拍子／テンポのセット （２拍子、１２０回／分） 繰り返し回数のセット （２４０回）	拍子 テンポ				
3	設定を確定し、 ペースメーカーモードへ切替		設定			

※１．設定中に カウントUP/DOWN 勝者 ボタンを押すとカウントＵＰ⇔カウントＤＯＷＮに変更可能です。（繰り返し回数のみ）

※２．拍子の設定：１～９、テンポの設定：３０～２５５、繰り返し回数の設定：１～９９９９

※３．テンポが２００回／分以上の場合は、表示パネルのテンポ表示の百の位の下半分が点灯します。

●操作手順：スタート（例：２拍子、テンポ１２０回／分、加算、２４０回繰り返しの場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	スタート	スタート ストップ			設定した拍子／テンポでスタート（ブザー） 表示面の ● 表示が左右交互に点灯	 （ブザー）　（ブザー）　（ブザー）
2	拍子、テンポを変更する場合	拍子 テンポ				
3	ストップ／ 繰り返し回数を変更する場合	スタート ストップ			停止させた状態で、 繰り返し回数変更可能	
4	設定回数終了				自動停止 （ブザー）	（ブザー）
5	次の回の表示に 切り替える場合		ゲームリセット		リセット 最初に設定した状態	

４－５．ストップウォッチ

※ストップウォッチとしてお使いいただけます。

（１）表示内容

①１／１００秒単位で最大１９９時間５９分５９秒９９まで計測

②１、２位のタイム、及び第１、２ラップの計測

③ラップ（ＬＰ）／スプリット（ＳＰ）

（２）設定変更可能な項目

①ラップ（ＬＰ）／スプリット（ＳＰ）の切替

※初期設定値は、本紙４－８項を参照。

■設定確認／修正方法：ラップ／スプリット表示の切替

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター	
1	ストップウォッチモード／ラップ表示						ＬＰは表示モニターのみ
2	スプリット表示切替						ＳＰは表示モニターのみ

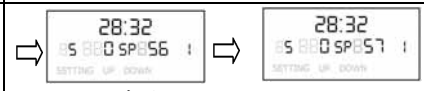
※１．ストップウォッチタイム動作中（数字が動いている状態）でも ボタンは有効です。
ＬＰ／ＳＰが切り替わり、その後に表示される内容もＬＰ／ＳＰが切り替わります。

●操作手順：ラップ（ＬＰ）タイムの計測をする場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター	
1	ストップウォッチモード				ラップ／スプリット表示モードのどちらでも同じ動作		ＬＰは表示モニターのみ
2	スタート				計測開始		ＬＰは表示モニターのみ
3	ストップ 例：１８秒０８				停止		ＬＰは表示モニターのみ
4	リセット				リセット		ＬＰは表示モニターのみ

※１．１９９時間５９分５９秒９９を過ぎると０表示に戻り、計測は継続します。

●操作手順：スプリット（ＳＰ）タイム（途中経過時間）の計測をする場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	スプリット表示を選択					ＳＰは表示モニターのみ
2	スタート				計測開始	ＳＰは表示モニターのみ
3	スプリット計測 例：２６分１３秒０８				スプリットタイムを表示（停止）し、「ＳＰ」点滅 ＊計測は継続	ＳＰは表示面も点滅
(4)	必要に応じて、 ラップタイム表示へ変更可能				ラップタイムを表示し、「ＬＰ」点滅	ＬＰは表示面も点滅
(5)	スプリット表示に戻す				スプリットタイムを表示し、「ＳＰ」点滅	ＳＰは表示面も点滅
6	スプリット解除 例：２８分３２秒５６				トータルタイム表示（動作）	 ＳＰは表示モニターのみ
7	ストップ 例：２時間２０分２３秒７２				停止	ＳＰは表示モニターのみ
8	リセット				リセット	ＳＰは表示モニターのみ

●操作手順：１位、２位タイムの計測をする場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	スプリット表示を選択					ＳＰは表示モニターのみ
2	スタート				計測開始	ＳＰは表示モニターのみ
3	１位タイム計測 例：２６分１３秒０８				１位タイム表示(停止)、「ＳＰ」点滅表示 ＊計測は継続	ＳＰは表示面も点滅
4	２位タイム計測				１位タイム表示(停止)、「ＳＰ」点灯表示 ＊計測は継続	ＳＰは表示面も点灯
5	２位タイム表示 例：２８分３２秒５６				２位タイム表示に変更	ＳＰは表示面も点灯
6	リセット				リセット	ＳＰは表示モニターのみ

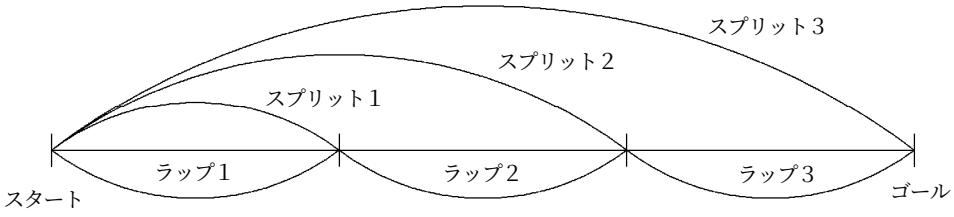
●操作手順：ラップタイム（区間時間）の計測をする場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	ラップ表示を選択					ＬＰは表示モニターのみ
2	スタート				計測開始	ＬＰは表示モニターのみ
3	第１ラップ計測 例：２６分１３秒０８				第１ラップタイム表示（停止）し、 「ＬＰ」点滅 ＊計測は継続	ＬＰは表示面も点滅
4	ラップ解除 例：２８分３２秒５６				トータルタイムを表示（動作）	⇨ ⇨ ＬＰは表示モニターのみ
5	第２ラップ計測 例：２３分９秒２７				第２ラップタイム表示（停止）し、 「ＬＰ」点滅 ＊計測は継続	ＬＰは表示面も点滅
(6)	必要に応じて スプリットタイム表示へ 変更可能				スプリットタイムを表示し、 「ＳＰ」点滅	ＳＰは表示面も点滅
(7)	ラップ表示に戻す				第２ラップタイム表示し、「ＬＰ」点滅	ＬＰは表示面も点滅
8	ラップ解除 例：１時間２分１５秒５６				トータルタイムを表示（動作）	⇨ ⇨ ＬＰは表示モニターのみ
9	ストップ 例：２時間２０分２１秒７２				停止	ＬＰは表示モニターのみ
10	リセット				リセット	ＬＰは表示モニターのみ

●操作手順：上記８のラップ解除せずにタイムをストップさせた場合

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	第３ラップ計測、ストップ					⇨ ＬＰは表示面も点灯
2	第３ラップ表示 例：２時間２０分２１秒７２				第３ラップ計測し、 ラップタイムを表示	ＬＰは表示面も点灯
3	リセット				リセット	ＬＰは表示モニターのみ

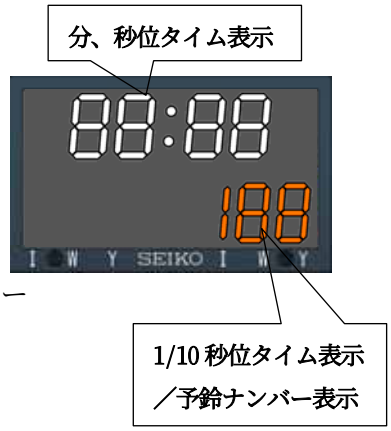
※１．スプリットタイム／ラップタイムの意味は下図の通りです。



スプリットタイム＝途中経過時間

ラップタイム＝区間時間

４－６．タイマー（予鈴付）



※タイマーとしてお使いいただけます。

（１）表示内容

①設定時間から減算、もしくは設定時間に加算

②１/１０秒位タイム（減算／加算ともに）

③設定した時間に予鈴が鳴るようにプログラムし、設定中はその予鈴ナンバー

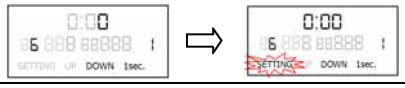
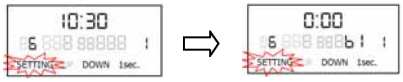
（２）設定変更可能な項目

①設定時間は、任意の時間可能（最大時間設定：９９分５９秒）

②予鈴時間のプログラム（最大プログラム：９種類）

※初期設定値は、本紙４－８項を参照。

■設定確認／修正方法：(例：１０分３０秒 → 予鈴１：１分３０秒)

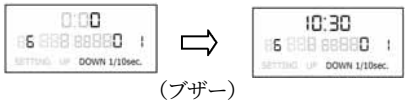
	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	設定モード切替		設定			
2	設定時間を確定し、予鈴時間のプログラム１に移動				例：１０分３０秒	
3	予鈴時間のプログラム１の設定を確定し、予鈴時間のプログラム２に移動				例：１分３０秒	
4	＊１．この後、プログラム２以降の設定変更を行う必要がある場合は、上記方法と同様。 ＊２．設定中のプログラムのタイムを０:００に設定変更すると、それ以降のプログラム設定はキャンセル。					
5	設定を確定し、 タイマーモードへ切替		設定			

※１．設定中に ボタンを押すとカウントＤＯＷＮ⇔カウントＵＰに変更可能です。

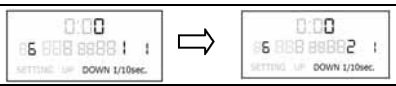
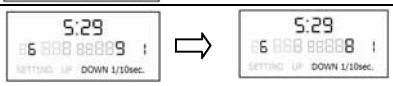
※２． ボタンを押すと、１秒単位表示（初期設定値）⇔１／１０秒単位表示に変更可能です。

ボタンはいつでも有効です。

●操作手順：スタート（例：１０分３０秒 → 予鈴１：１分３０秒、１／１０秒表示設定の場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	タイマースタート	スタート ストップ			カウント開始	
2	予鈴時間のプログラム１経過				自動で予鈴	（予鈴）
3	設定時間終了 ／次の回の表示に切替		ゲーム リセット		自動停止（ブザー） ／リセット 最初に設定した状態	 （ブザー）

加算／減算の場合の表示内容比較（例：タイム　５分３０秒、１／１０秒表示の場合）

	設定後（開始前）	スタート後		終了
加算				
減算				

４－７．時計

※時計（２４時制）としてお使いいただけます。

（１）表示内容

①時位、分位、秒位

（２）設定変更可能な項目

①アラーム時間は、任意の時間可能

②アラーム時間のプログラム（最大プログラム：５種類）

※初期設定値は、本紙４－８項を参照。

■設定確認／修正方法：時刻合わせ（例：１０時１０分００秒）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	時計モード					
2	時／分／秒設定				分 → 時設定 秒 → 分設定	
3	時計スタート				時計スタート	

■設定確認／修正方法：アラーム時間のプログラム設定（例：１１時５５分設定の場合）

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	設定モード切替		設定			
2	アラーム時間のプログラム１を設定、確定して、 プログラム２に移動				分 → 時設定 秒 → 分設定	
3	＊１．この後、プログラム２以降の設定変更を行う必要がある場合は、上記方法と同様。					
4	設定を確定し、 時計表示へ切替		設定			

※１．時計設定が済んでいる場合は、アラーム時間のプログラム設定中でも時刻は動いています。

■設定確認／修正方法：アラーム時間のプログラム設定解除方法

	操作内容	試合時間部	ポイント部	抑え込み時間部	動作	表示モニター
1	アラーム時間のプログラム設定解除		設定			
2					時位、分位のどちらか、もしくは両方をブランク（空白）に設定した場合、プログラムが解除（キャンセル）	または または

※１．途中のアラーム時間のプログラム設定変更をしても、それ以後のプログラム設定はキャンセルされません。
（ｂ１を解除してもｂ２は解除されません。）

※２．アラーム時間のプログラム設定（５種類）の確認は、設定＋ボタンを押すことにより確認できます。

※３．他競技モードに移動しても時計は動いています。

※４．他競技モードに移動してもプログラム設定は保存、但し時計モード以外ではアラームは鳴りません。

※５．電源ＯＦＦで時計／アラーム時間のプログラムはクリアされます。

４－８．各モードの工場出荷時の初期設定値（電源投入した時）

※１．現在のイベント／ファンクションの設定を初期設定に戻す場合
設定中を除き、設定クリアボタンを２秒長押しすると、現在のイベント／ファンクションの設定内容がすべてクリアされ、設定が工場出荷時の初期設定値の表示に戻ります。

※２．設定クリアボタンを押しながら電源を投入すると、すべての設定が工場出荷時の初期設定値の内容にリセットされます。（リセットされた際には前面ＬＥＤ及び、表示モニターが３秒間点滅をします。）

※３．下表に記されている初期設定値は、設定変更可能です。

※４．減算＝カウントＤＯＷＮ、加算＝カウントＵＰ

NO.	イベント／ファンクション	初期設定値	
1	柔道１（国際ルール用）	試合時間　（Ｐ１）	５分
		ゴールデンスコア時間　（Ｐ２）	３分
		抑え込み時間１（Ｉ）　（Ｐ３）	２５秒
		抑え込み時間２（W）　（Ｐ４）	２０秒
		抑え込み時間３（Y）　（Ｐ５）	１５秒
		抑え込み時間とポイントの連動⇔非連動	非連動
		抑え込み時間ＬＥＤ色	赤
		減算⇔加算（試合時間、ゴールデンスコア時間）	減算
2	柔道２（国内ルール用）	試合時間　（Ｐ１）	５分
		ゴールデンスコア時間　（Ｐ２）	３分
		抑え込み時間１（Ｉ）　（Ｐ３）	３０秒
		抑え込み時間２（W）　（Ｐ４）	２５秒
		抑え込み時間３（Y）　（Ｐ５）	２０秒
		抑え込み時間とポイントの連動⇔非連動	非連動
		抑え込み時間ＬＥＤ色	赤
		減算⇔加算（試合時間、ゴールデンスコア時間）	減算
3	プログラムタイマー	プログラム（Ｐ１～２０）	未設定
		タイマー	未設定
		減算⇔加算（タイマー）	減算
		繰り返し回数（１～１９９）	未設定
4	ペースメーカー	拍子（１～９）	２
		テンポ（３０～２５５）	１２０回
		繰り返し回数（１～９９９９）	未設定
		減算⇔加算（繰り返し回数）	加算
5	ストップウォッチ	ＬＰ⇔ＳＰ	ＬＰ
6	タイマー	タイマー	未設定
		１／１０秒⇔１秒表示	１秒
		減算⇔加算（タイマー）	減算
		予鈴タイム（ｂ１～９）	未設定
7	時計	現在時刻	未設定
		アラーム時間（ｂ１～５）	未設定

５．柔道タイマー（ＪＴ－６０１）及び、その他の機器接続について

⚠注意	
ケーブルを接続するときは、必ず電源スイッチを切ってから行い、１台目から順番に電源を入れてください。 **順番が逆になった場合、表示や動作がおかしくなることがあります。また、ケーブルは指定のケーブル以外は使用しないでください。故障の原因となります。**	❗
複数台をつないでいるときは、電源がＯＮの状態で専用ケーブルの抜差しは絶対に行わないでください。 **動作や表示が異常になることがあります。誤って行ってしまった場合は、すべて電源を切って５秒以上の間隔をあけてから、１台目から順番に再度電源スイッチを入れなおしてください。**	❗

※柔道タイマー（ＪＴ－６０１）及び、その他の機器接続は、機器間接続設定ボタン 接続設定 で選択してください。

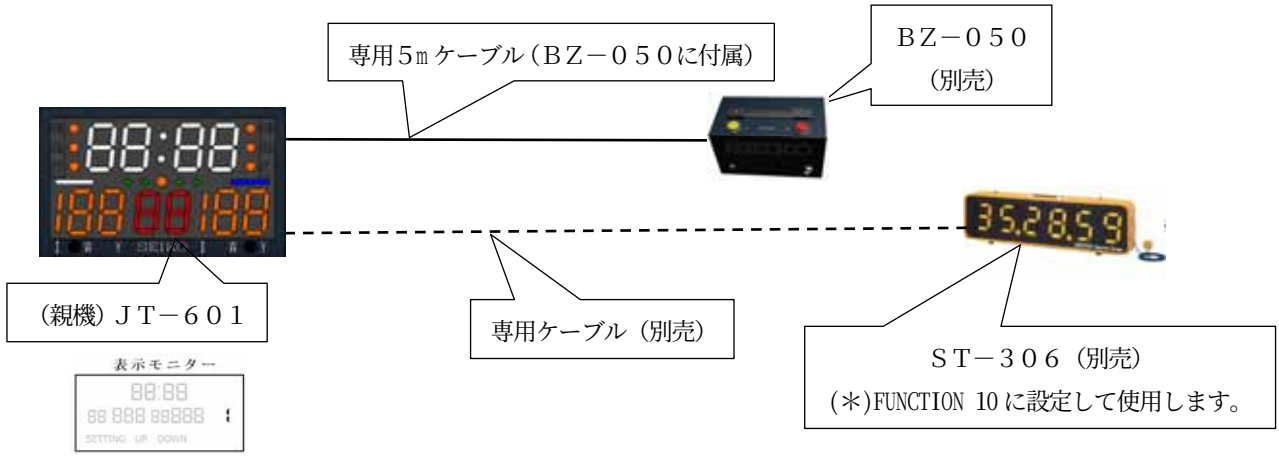
■接続設定ボタンの機器の接続例

５－１．親機

①柔道タイマー（ＪＴ－６０１）を親機として使用する場合

・親機（操作側）は接続設定：１．親機を設定します。

・大音量ブザー（ＢＺ－０５０（別売））、スポーツタイマー（ＳＴ－３０６（別売））を接続することができます。



（注）コネクタ接続部は、本紙２項の各部の名称と働きの＜裏面＞を参照してください。

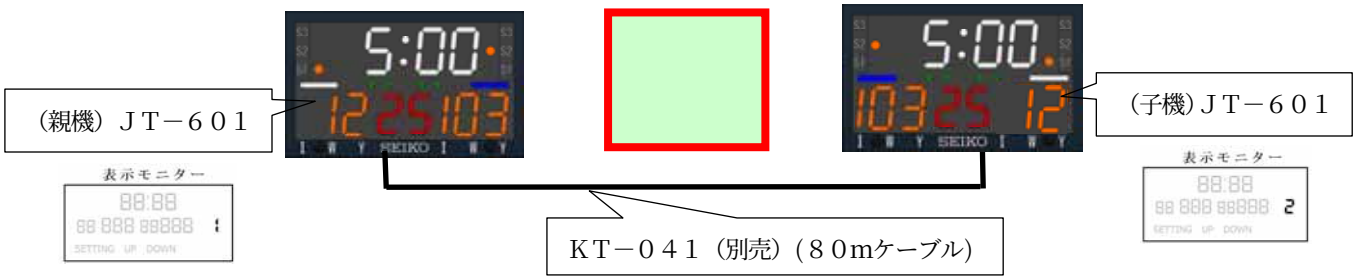
５－２．子機／柔道タイマー、スポーツカウンター

①子機に柔道タイマー（ＪＴ－６０１）を接続する場合

・親機（操作側）は接続設定：１．親機を設定します。

・子機（受信側）は接続設定：２．子機／柔道タイマー、スポーツカウンターを設定します。

（最大４台まで設置可能）



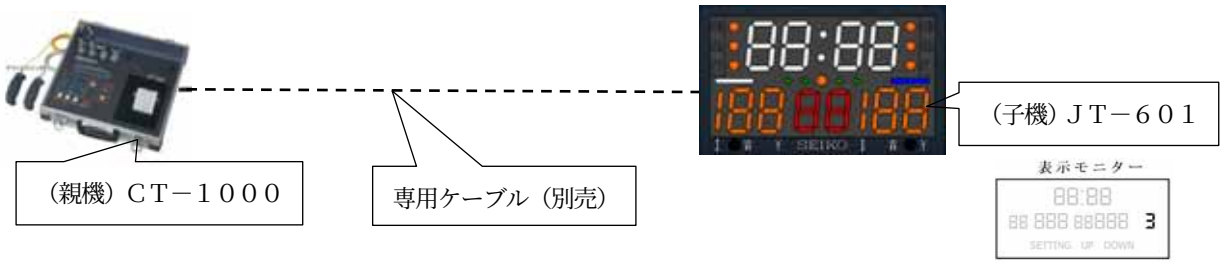
（注）子機側では操作はできません。

但し、子機側の 切正 ボタンで、左右の表示を入れ替えることができます。

５－３．子機／スポーツプリンタ

①親機がＣＴ－１０００、子機に柔道タイマー（ＪＴ－６０１）を接続する場合

・子機（受信側）は接続設定：３．子機／スポーツプリンタに設定します。

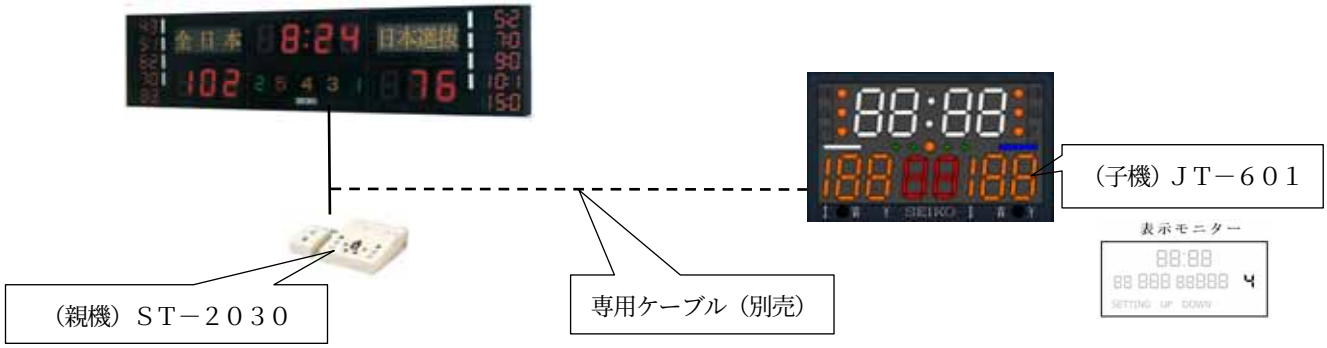


５－４．子機／室内競技表示システム

①親機がＳＴ－２０００シリーズ（操作盤：ＳＴ－２０３０）、

子機に柔道タイマー（ＪＴ－６０１）を接続する場合

・子機（受信側）の接続設定：４．子機／室内競技表示システムに設定します。



６．構成内容・仕様

１．構成内容

①本　　体：１台
（ＪＴ－６０１ＭＢ）
②電源ケーブル（５m）付きアダプタ：１個
（ＫＴ－ＡＤＰ０１）
③マグネットプレート：２枚
④取扱説明書：１部

２．仕様

・サ　イ　ズ　：本　　体　　約６５０（W）×４００（H）×２２０（D）mm
・文　字　高　：試合時間部　／１３０mm
ポイント部　／１２０mm
抑え込み時間部／１１０mm
・表　　示　：高輝度ＬＥＤ
・動作温度範囲：０℃～４０℃（直射日光は除く）
・質　　量　：約４．３ｋｇ（本体)、０．７ｋｇ（電源ケーブル付きアダプタ）
・電　　源　：ＡＣ１００Ｖ～２４０Ｖ　５０／６０Ｈｚ（最大消費電力３０W）
・ケース素材　：ＡＢＳ樹脂製

※連動ケーブルＫＴ－０４１（８０m（別売））による接続で複数台（最大４台）の連動が可能です。
※柔道タイマーは屋内専用です。

（注）上記の製品仕様は改良のため予告なく、変更することがあります。

当製品に関するお問い合わせおよび修理依頼は、お買い上げいただいた販売店もしくは下記へご連絡ください。

セイコータイムシステム株式会社
URL http://www.seiko-sts.co.jp

東　京	03(5646)1601	札　幌	011(640)6280
東　北	022(261)1323	信　越	0263(27)8601
名古屋	052(723)8531	大　阪	06(6445)8804
広　島	082(245)2571	九　州	092(475)1291

保証書

この度は、弊社製品をお買い上げ頂きありがとうございます。
本保証書記載内容によりこの機器本体について保証致します。
取扱説明書に従った正常な使用状態で故障した場合には、ご購入後１年間の保証期間内に限り無料で修理いたします。
修理にあたっては、ご購入いただいた販売店又は弊社の指定するサービス拠点への持ち込みを原則とし、梱包費及び輸送費用についてはお客様負担とさせていただきます。
但し、保証期間内であっても以下の場合には有料修理となりますのでご了承下さい。

（1）誤った御使用や、不注意による故障または損傷。
（2）不当な修理や、改造による故障または損傷。
（3）お買い上げ後の輸送、移動時の落下等、お取り扱いが不適当な為に生じた故障、または損傷。
（4）火災・水害・地震・落雷・その他の天災地変ならびに煙害や大気害、
　　異常気圧、その他の外部要因による故障または損傷。
（5）御使用中の外装の割れや破損。
（6）本保証書に販売店名およびお買い上げ年月日の記載が無い場合、あるいは字句を書き換えられた場合。
（7）本保証書の御提示が無い場合。

販売店名およびお買い上げ年月日の記載が無い場合、保証の対象とはなりませんので、ご注意ください。